

2016. a. Järvamaa Meistrivõistlused korvpallis.

JUHEND

EESMÄRK:

Populariseerida korvpalli ja selgitada välja 2016. a Järvamaa meister.

OSAVÕTJAD:

Ambla SK, Aravete, Järva-Jaani, Koeru SK, Koigi SK, Korvpalliklubi Seitse, Komisjonikaup/Pehmesisustus, Paide Viking Window, Plastrex, Retro, Väätša ja Paide vald.

AEG JA KOHT:

Põhiturniir peetakse 28.november 2015 kuni 21. veebruar 2016.

Vaheturniir peetakse 22. veebruar kuni 13. märts 2016.

Kohamängud peetakse 14. märts kuni 9. aprill 2016.

Mängud toimuvad: Paide E-Piim Spordihallis, Aravete, Järva-Jaani, Koigi, Tarbja, Väätša ja Paide Ühisgümnaasiumi võimlates.

VÕISTLUSSÜSTEEM:

Võistlus toimub kolmes osas – põhiturniir, vaheturniir ja finaaltorniir.

Põhiturniiril osalevad kümme võistkonda, kes mängivad omavahel ühe ringi turniirisüsteemis.

Pärast seda jätkub võistlus vaheturniiriga, kus võistkonnad jaotatakse kolme neljaliikmelisse alagruppi, vastavalt põhiturniiri tulemustele.

Vaheturniiri esimeses alagrupis mängivad sinna otse asetatud Paide Viking Window ja Ambla SK ning põhiturniiri kaks paremat meeskonda. Esimeses alagrupis põhiturniiri tulemusi kaasa ei võeta. Kõik neli võistkonda alustavad puhtalt lehelt ja mängivad omavahel turniirisüsteemis ühe ringi. Vastavalt saavutatud kohale saavad võistkonnad asetuse otse kohamängude veerandfinaali.

Vaheturniiri teises alagrupis mängivad põhiturniiri kolmas kuni kuues koht ja kolmandas alagrupis põhiturniiri seitsmes kuni kümnes koht. Põhiturniiri tulemused võetakse vaheturniirile kaasa. Mõlemas alagrupis mängivad võistkonnad omavahel ühe ringi turniirisüsteemis. Kohta saab parandada ainult oma alagrupi piires. Näiteks kui kolmanda alagrupi võitja kogub rohkem punkte kui teise alagrupi neljas, siis läheb ta play-offidele ikkagi üheksanda mitte kaheksanda asetusega.

Kõikides alagruppides (nii põhiturniiril, kui ka vaheturniiril) annab võit 2 punkti, kaotus 1 punkti ja loobumine 0 punkti. Peale teist loobumist loetakse võistkond väljalangenuks ja kõik tema senised mängude tulemused annulleeritakse.

Kui vaheturniiri lõppedes on kahel võistkonnal võrdselt punkte, saab kõrgema koha vaheturniiri omavahelise mängu võitja. Kui võrdselt punkte koguvad kolm või enam võistkonda (“surnud ring”), järjestatakse võistkonnad omavahelistes kohtumistes kogutud punktide alusel. Kui needki on võrdsed, vaadeldakse omavaheliste kohtumiste korvide suhet. Nendegi võrdsuse korral saab määravaks üldine korvide suhe.

Pärast vaheturniiri jätkub võistlus finaalmängudega karikasüsteemis, kus kõikides voorudes mängitakse kuni kahe võiduni.

VÕISTKOND:

Iga võistkond saab turniiriks üles anda kuni 20 mängijat ja mänguks 12 mängijat. Hiljemalt kümme minutit enne iga kohtumise algust peab võistkond esitama mängu sekretärile kirjaliku ülesandmise võistlejate nimede ja numbritega. Mängust eemaldatud mängija peab vahele jätma järgmise kohtumise.

NB! Ambla SK, kelle duubelmeeskond on Aravete, ja Paide Viking Window, kelle duubelmeeskond on Koigi, võivad oma ülesandmisel teha topeltregistreerimise kuni viiele mängijale, kes lisaks põhimeeskonna mängudele saavad osaleda põhi- ja vaheturniiri mängudel ka duubelmeeskonna mängudes.

Piirang: Viiest topeltregistreerimisega mängijast saab ühes mängus osaleda mitte enam kui 3 mängijat.

Kui duubelmeeskond (meeskonnad) lõpetavad põhiturniiri esimese või teise kohaga, siis peavad topeltregistreeringuga mängijad enne vaheturniiri algust määratlema oma kuuluvuse kas põhi- või duubelmeeskonda.

Kui duubelmeeskond (meeskonnad) lõpetavad põhiturniiri kolmanda kuni kümnenda kohaga, siis peavad topeltregistreeringuga mängijad kuuluvuse määratlema enne play-offide algust.

VÕISTLUSVORM:

Võistkonnad peavad omama ühtseid võistlusvorme (nii särgid kui ka püksid), mille esi- ja tagaküljel on selgelt loetavad võistlusnumbrid. Kui mängu alguseks ei ole meeskonnal välja panna viit ühtset võistlusvormi omavat mängijat, siis arvestatakse sellele meeskonnale loobumiskaotus. Kui omavahel kohtuvatel võistkondadel on sama värvi võistlussärgid, peab särgid ära vahetama ajakavas eespool seisev võistkond. Seda punkti võivad meeskonnad omavahelisel kokkuleppel muuta.

KOHTUNIKU TEGEVUS:

Kohtunikel on kohustus kanda kohtunikusärki ja tumedaid pikki pükse. Kui kohtunik ei ole mõnel mängul vormikohaselt riietunud, siis selle mängu eest kohtunikutasu ei maksta. Nii laua- kui väljakukohtunikud määrab kohtunikuga kokkuleppel mängule Erjo Paris. Kohtuniku mängule mitteilmumisel karistatakse teda rahatrahviga mis on võrdne kolmekordse mänguhonorariga.

MÄNGUAJA MUUTMINE:

Kui üks võistkondadest ei saa mingil mõjuval põhjusel mängida ajakavas väljakuulutatud ajal, peab ta sellest vähemalt 48 tundi enne mängu algust informeerima vastasvõistkonda ja võistluste peakohtunikku. Turniiri jooksul saab üks võistkond mänguaega muuta ilma lisakulutusteta ainult ühel korral. Iga järgneva muutuse eest tuleb tasuda võistluse korraldajale 40 €.

VÕISTLUSTULEMUSED:

Mängu peakohtunikul on kohustus vahetult pärast mängu lõppu saata tulemus Viljar Pennertile (tel. 55 545 000). Viljaril on kohustus hiljemalt 30 minuti jooksul pärast kohtumise lõppu avaldada mängutulemused Järvamaa Meistrivõistluste ametlikul kodulehel www.kk7.ee

AUTASUSTAMINE:

I, II ja III koha võistkondade liikmeid autasustatakse diplomite ja Järvamaa Meistrivõistluste medalitega.

Peakohtunik - Ervin Runnel tel. 50 43 243

Peasekretär - Viljar Pennert tel. 55 545 000

Vanemkohtunik - Erjo Paris tel. 56 639 611